

PROGETTO 52

“Bewusste Selbsttäuschung”. Gioco, illusione e arte a partire da Karl Groos e Konrad Lange

Gli studi teorici sul gioco stanno riscuotendo un interesse crescente nel panorama scientifico internazionale. Il progetto – coordinato dal Prof. Andrea Pinotti, dal Dr. Pietro Conte e da un assegnista di ricerca – intende innanzitutto far luce sulle radici storico-teoriche della riflessione contemporanea sulla natura, gli scopi e l'utilità di un'attività apparentemente gratuita come quella ludica, mettendo in evidenza come quella degli studi dedicati al gioco sia ai suoi albori – e almeno fino alla pubblicazione di *Homo ludens* di Huizinga (1938) – una tradizione essenzialmente e pressoché esclusivamente tedesca. La ricerca si concentrerà su un momento cruciale di questa tradizione, cioè sul dialogo, a cavallo tra Otto- e Novecento, tra Karl Groos (psicologo e filosofo cui si deve la prima teoria sistematica del gioco in chiave evoluzionistica) e Konrad Lange (storico dell'arte che fu tra i primi ad approfondire scientificamente il parallelismo tra arte e gioco di schilleriana memoria).

Il progetto prevede la pubblicazione di un'antologia di scritti su Groos e Lange e l'organizzazione di un convegno per mettere in dialogo la tradizione degli studi sul gioco di stampo umanistico con quella più recente di stampo etologico e neuro-cognitivo. Gli atti del convegno saranno pubblicati in inglese su piattaforma *open access*. Verranno poi studiate, grazie a un assegno di ricerca bandito all'interno del progetto, le radici storico-teoriche degli studi contemporanei su illusione, finzione e immersività.